JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online
Open access article licensed under CC-BY
DOI: 10.4403/jlis.it-12621

Literature, Book, Computer and Narration. Models and Shapes of Electronic Literature

Federico Meschini[(a)]

a) Università degli Studi della Tuscia, http://orcid.org/0000-0002-0729-5353

Contact: Federico Meschini, fmeschini@unitus.it

Received: 17 January 2020; **Accepted:** 20 March 2020; **First Published:** 15 May 2020

ABSTRACT

This article reports on an analysis of the different forms and practices of electronic literature starting with the concept of the ebook as the zero degree of literary re-mediation. The next step is the use of a computational model (composed of data, processes, interactions, a user interface, and context) applied to a semiotic model of the book in which one goes from the physicality of the signs on the page to the abstract concept of the work so as to classify the various types of electronic literature from hypertextual works to digital poetry to twitterature to the automatic creation of texts and finally returns to the relationship with the printed book and the mutual influence between the various communicative genres. This study also contains an analysis of recent literary works such as S., theMystery.doc, and House of Leaves in which the limits of the typographic page are challenged and the linearity of the text is shattered. Thus it shows how digital textuality is reflected in aspects ranging from the book as an object to the form of the novel and how electronic literature is an integral part of the redefinition of cultural and communicative processes.

KEYWORDS

Electronic literature; eBooks; Electronic publishing; Digital Humanities.

CITATION

Meschini, F. "Literature, Book, Computer and Narration. Models and Shapes of Electronic Literature." *JLIS.it* 11, 2 (May 2020): 91–107. DOI: 10.4403/jlis.it-12621.

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online

DOI: 10.4403/jlis.it-12621

1. La stupidità dell'ebook

L'incipit delle *Lezioni americane* (Calvino 1988, 1) è una breve nota senza titolo né altre indicazioni, precedente le celebri riflessioni sulla leggerezza, in cui l'autore s'interroga sul millennio che sta per concludersi, caratterizzato sì nella sua ultima parte da una rapida evoluzione tecnologica, ma soprattutto protagonista e testimone dell'affermazione e del diffondersi delle lingue moderne e delle letterature "che di queste lingue hanno esplorato le possibilità espressive e cognitive e immaginative" (*Ibid*.). A questi due macro-fenomeni se ne affianca un terzo, il libro, la cui matrice tecnologica viene implicitamente sottolineata citandone la dimensione materiale: "È stato anche il millennio del libro, in quanto ha visto l'oggetto-libro prendere la forma che ci è familiare" (*Ibid*.). Linguaggio, letteratura e libro vanno così a comporre un ideale trittico, la cui declinazione principale è il romanzo, modello narrativo-strutturale la cui componente principe è la trama, definibile – in linea di massima – come una serie di eventi incentrati su uno o più personaggi e causa di una sostanziale modifica tra uno stato iniziale e uno stato finale, o a livello tangibile o di consapevolezza; ciò avviene a partire dal XVIII secolo grazie alla combinazione di diversi fattori tecnici, economici e sociologici, come la continua evoluzione e maggiore produttività delle modalità di stampa, la nascita e diffusione dell'industria editoriale e l'affermazione della borghesia, contribuendo così a trasformazioni culturali come la creazione del canone moderno (Krystal 2014).
Il rapporto tra letteratura, attività intellettiva di per sé intangibile, liminale e trascendente, e libro, supporto fisico e oggetto immanente e finito, è stato intrecciato così a lungo da rendere difficile il poter pensare a loro separatamente. Difatti lo stesso Calvino in un primo momento s'interroga sulla loro sorte nell'era post-industriale, lasciando quindi intendere come siano, se non inseparabili, perlomeno strettamente legati, per poi dichiararsi fiducioso riguardo la sopravvivenza della letteratura in quanto dotata di qualità uniche, le stesse che saranno poi oggetto delle suddette lezioni. Il destino del libro non viene affatto menzionato, lasciando in sospeso se debba essere dato per scontato, in quanto interdipendente da quello della letteratura, oppure del tutto secondario e ininfluente, e di conseguenza quest'ultima in grado di sopravvivere ed evolversi intrecciata ad altre forme e supporti.
Questa distinzione tra libro e letteratura non è certo semplice da riconoscere, soprattutto per chi si è formato culturalmente nel mondo gutenberghiano: a circa dieci anni dalla diffusione su larga scala del libro elettronico, alcune dichiarazioni di Arnaud Nourry – amministratore delegato del gruppo editoriale Hachette – non fanno altro che confermare questa situazione di confusione. In un'intervista (Gill 2018), Nourry afferma che "The ebook is a stupid product. It is exactly the same as print, except it's electronic. There is no creativity, no enhancement, no real digital experience" e sottolinea come i tentativi di creare pubblicazioni arricchite abbiano avuto solo qualche risultato positivo a fronte di centinaia di fallimenti. Una soluzione proposta dallo stesso Nourry per superare questo stallo consiste nella proposta di coinvolgere degli sviluppatori di videogiochi, medium 'nativo digitale' al contrario del libro, così da poter ottenere un'esperienza in grado di sfruttare le reali possibilità di questo formato.
Non mancano certo altre opinioni, testimoni del fatto che anche allo stato attuale delle cose l'ebook rappresenti un cambiamento effettivo, soprattutto dal punto di vista editoriale (Kelly 2018). Certo, gli aspetti positivi citati, come la possibilità di conoscere e condividere le annotazioni degli utenti, si riferiscono principalmente alle pratiche di lettura, e in particolare alle nuove modalità definite come

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online
Open access article licensed under CC-BY
DOI: 10.4403/jlis.it-12621

social reading. Allo stesso modo il monitoraggio e l'analisi delle azioni dei lettori, sebbene possano fornire indicazioni estremamente utili, non vanno a toccare la natura del testo letterario. Paul Fornel, attuale direttore dell'OuLiPo,[1] compie una sintesi di queste due posizioni (Mazza Galanti 2018). In un primo momento sottolinea i numerosi vantaggi dell'ebook, principalmente di tipo quantitativo (tra cui la trasportabilità e l'accessibilità); successivamente però ricorda come "quella che si sta compiendo è una rivoluzione mostruosa" (*Ibid*.), proprio a causa della già citata separazione tra testo e libro grazie alla quale è possibile "produrre testi diversi da quelli prodotti per la carta" (*Ibid*.). Fornel si riferisce in primo luogo alla possibilità di non limitarsi alla forma romanzo, quella più adatta alla forma libro in quanto "La carta ama i romanzi di duecentocinquanta pagine venduti a venti euro. È questo che vuole la carta" (*Ibid*.), ricollegandosi così idealmente alle parole di Nourry e al suo desiderio di superare le limitazioni legate alla fisicità della pagina stampata. Fisicità, non va dimenticato, portatrice di caratteristiche positive e legate a una dimensione qualitativa, in particolare per ciò che riguarda la maggiore facilità di assimilazione causata dalla struttura topologica della pagina (Jabr 2013), e la cui perdita deve essere in qualche modo bilanciata. Per i testi descrittivo-espositivi ciò sembra essere facilmente risolvibile, perlomeno da un punto di vista teorico – al netto delle implementazioni concrete – attuandone il potenziale informativo: ad esempio mostrando dinamicamente il grafico di una funzione o la dimostrazione di una formula fisica. Questo grazie alla possibilità di formalizzarne rigorosamente la struttura ed effettuare operazioni su di essa e di giustapporre linguaggi e codici comunicativi, ottenendo così un maggiore impatto cognitivo. Tutto ciò per i testi narrativi non è altrettanto semplice: è vero che aspetti informativo-strutturali sono presenti anche in questa categoria; ma come gli stessi o simili princìpi debbano essere applicati, rispondendo stavolta a requisiti estetici, rimane una domanda aperta.

Come può il libro elettronico essere meno 'stupido'? La soluzione è nel videogioco o l'editoria generalista può e deve guardare anche altrove? Una prima risposta ci viene da Fabrizio Venerandi, scrittore, poeta e fondatore di Quinta*dicopertina*, casa editrice digitale.[2] In un post su Facebook di qualche giorno successivo all'intervista a Nourry, Venerandi in un primo momento ne commenta causticamente le affermazioni, per sottolineare poi come i limiti dell'ebook siano più culturali che tecnologici, e legati ai timori degli editori.[3] In quella potenziale stanza intelligente che, con tutte le difficoltà del caso, sono i social network, la discussione che segue approfondisce alcune delle affermazioni e introduce nuovi elementi. Tra questi ritroviamo l'OuLiPo e successivamente Sterne, Borges, l'ipertesto e i libri game. Non è possibile non notare un'osservazione in particolare –

[1] L'*Ouvroir de Littérature Potentielle* rappresenta da sempre uno dei principali luoghi d'incontro tra matematica e letteratura (Campagnoli, Hersaut 1985). Nel 1981 dall'OuLiPo ha preso vita, come estensione informatica, l'ALAMO – l'*Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs* – con lo scopo di automatizzare i processi combinatori già utilizzati da autori come Queneau (1961), oltre naturalmente allo stesso Calvino, e di esplorare le possibilità di analisi e generazione automatica dei testi letterari (Braffort, Jouet 1994; Balpe 2005).

[2] Quinta*dicopertina* (http://www.quintadicopertina.com/).

[3] "Per fare ebook 'meno stupidi' bisogna prima creare un pubblico di lettori di cose 'meno stupide'. Il lettore generico di libri ha paura dell'ebook intelligente. Non lo riconosce come libro. Bisogna mostrare che le cose che si possono fare con un ebook, anche senza il 3D (sigh), sono davvero tante e hanno a che fare con le cose che piacciono ai lettori (*sic*): fabule, intrecci, magia, informazioni, cultura" (http://www.facebook.com/fabrizio.venerandi/posts/10216335363642685).

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online
Open access article licensed under CC-BY
DOI: 10.4403/jlis.it-12621

divergente dalle altre – riguardo la struttura ipertestuale:[4] la possibilità di collegare in maniera arbitraria porzioni di testo autonome – dall'alto potenziale informativo – sembra essere in contrasto con il piacere immersivo della lettura, l'alta definizione monosensoriale, il calore emanato dalla scrittura in quanto medium (McLuhan 1964). Sebbene non un convitato di pietra, non del tutto almeno, è certamente un fattore da ricordare continuamente nel cercare di rendere il libro elettronico più intelligente (Miall 1999).
Tra le collane di Quinta*dicopertina* ne troviamo una intitolata 'Polistorie', i cui titoli vengono definiti come "Romanzi interattivi, ebook game e hypertext fiction". Tra questi spiccano *Chi ha ucciso David Crane?* dello stesso Venerandi (2010a) e *Verrà H. P. e avrà i tuoi occhi* di Antonio Koch (2010). La loro caratteristica principale è l'utilizzo dell'ipertesto, attuando così strutture complesse. In *David Crane* ciò si risolve in un'esplorazione spaziale dei luoghi del racconto che ricorda volutamente le mappe delle avventure testuali (Cinato 2010; Venerandi 2010b), genere in cui l'autore ha maturato una certa esperienza. In *Verrà H. P.* la presenza di linee narrative parallele e in contrasto tra di loro è una voluta scelta autoriale per rappresentare "la disgregazione dell'esperienza della modernità" (Gai 2013, 178); la *suspension of disbelief*, estremamente sensibile alla presenza di contraddizioni, in questo caso non sembra risentirne più di tanto, in quanto tutto viene traslato "su un piano ludico o onirico, ordinato secondo leggi divergenti da quelle reali" (Ivi, 180) e in cui "gli episodi si relazionano secondo schemi che hanno a che fare piuttosto con le dinamiche del sogno" (Ivi, 182).
Cuore à la coque (Mazzetti 2011) porta l'ipertestualità a un livello ulteriore. Il movimento non è più quello della direzione esclusiva tra le due possibilità di un bivio, ma del passaggio continuo tra la superficie e la profondità, attraversando così storie diverse, l'una racchiusa nell'altra. Sebbene sia sempre necessario ricordare la differenza tra intertestualità e ipertestualità (Riffaterre 1994), vengono messi in atto diversi meccanismi testuali. Il romanzo ha una dimensione data-centrica, con schede riassuntive dei vari personaggi, e un livello di scrittura collettiva, in quanto molte delle note di approfondimento sono state realizzate da altri autori. Inoltre la struttura d'inclusione delle storie può prevedere il fatto che una porzione di testo provenga in realtà da un altro romanzo, tendendo così verso la *Transclusion* teorizzata da Ted Nelson.[5]
Queste tre polistorie sono basate sulla prima versione dello standard ePub, dalle caratteristiche tecniche limitate. Le *Poesie elettroniche*, sempre di Venerandi (2016) e oggetto della menzione speciale del *Grand Prix Möbius* nel 2018, utilizzano invece la versione successiva, denominata ePub3, in cui sono state integrate molte delle tecnologie già presenti nel WorldWideWeb. In particolare la possibilità di inserire del codice di programmazione dà la possibilità di differenziare tra *scriptons* e *textons*, le due tipologie definite da Espen Aarseth,[6] aumentando di conseguenza le possibilità espressive. Possibilità ben sfruttate da Venerandi in quanto, oltre ad essere ipertestuali, queste poesie

[4] "By 'hypertext' I mean *non-sequential writing* – text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways" (Nelson 1987, 12).
[5] Ad esempio, una nota rivela come dei brani provengano da uno dei racconti di Pasquale Panella raccolti in *Oggetto d'amore* (1998).
[6] "It is useful to distinguish between strings as they appear to readers and strings as they exist in the text, since these may not always be the same. […] I call the former *scriptons* and the latter *textons*." (Aarseth 1997, 62). A queste due categorie va aggiunta quella delle *traversal functions*, i meccanismi computazionali che permettono il passaggio dai *textons* agli *scriptons*.

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online

DOI: 10.4403/jlis.it-12621

elettroniche sono interattive, cinetiche, temporali. La fissità e completezza testuale-tipografica viene abbandonata a favore di una costante dinamicità che, rimandando il processo interpretativo, rende maggiormente concentrati sulla forma, aspetto fondamentale del linguaggio poetico. A completare questo utilizzo più maturo ed evoluto del mezzo espressivo, l'interessante introduzione di Gino Roncaglia (2016) inquadra le *Poesie elettroniche* in una lunga e nobile tradizione, partendo dai *technopaegnia* del mondo classico fino a *Tape Mark I*, le poesie combinatorie di Nanni Balestrini (1962), passando naturalmente per Quenau.

2. La letteratura e il calcolatore

Romanzi ipertestuali e poesie digitali sono considerati parte di un genere, o meglio un 'meta' genere, definito come 'Letteratura Elettronica'. È questo il percorso parallelo, né lineare né organizzato, che la letteratura, separata dal supporto cartaceo, ha compiuto tramite il calcolatore e iniziato ben prima che si parlasse di libri elettronici. Se l'idea del Dynabook di Alan Kay risale ai primi anni '70, il *Love Letter Generator* programmato da Strachey per il Manchester Mark I a cui collaborò anche Alan Turing è del 1952 (Strachey 1954). Ed è un percorso che seppure mediaticamente meno appariscente e noto sia dell'ebook – la cui vita recente include la falsa partenza dei primi anni 2000 e la diffusione su larga scala avvenuta circa dieci anni dopo – sia del *Digital Storytelling* – la narrazione e il racconto mediati dalla comunicazione digitale, di cui punto centrale è il paradigma del Web 2.0 – forma una sorta di triangolo ideale con questi altri due fenomeni.
Letteratura elettronica, traduzione di *Electronic Literature*, spesso abbreviata in *eLit*, è un termine ombrello, una di quelle lessie complesse dotate di una forte carica evocativa e così diffuse in quell'iperonimo, non a caso dotato delle stesse caratteristiche, che è informatica umanistica. Non stupisce come, nell'analizzare questo fenomeno, la tentazione nella quale è pressoché impossibile non cadere sia proprio di iniziare dalla sua definizione (De Vivo 2011a; De Vivo 2011b; Hayles 2008; Heckman, O'Sullivan 2018; Rettberg 2014; Rettberg 2015; Wardrip-Fruin 2010), cui ne segue spesso un'altra, ossia cercare di scomporre questa stessa definizione nelle sue unità di base.
Il concetto di letteratura sembra però assomigliare più a un assioma conoscibile in maniera intuitiva piuttosto che a un teorema rigorosamente dimostrabile. Non che non siano stati fatti diversi tentativi, alcuni dei quali, si perdoni il riferimento circolare, di altissimo valore letterario, in quanto ad opera di autori come Henry James (1884), Robert Louis Stevenson (1905) o Jean-Paul Sartre (1948); tentativi che però risultano più incentrati sui princìpi da seguire, con un particolare riferimento al romanzo e al suo ruolo morale, sociologico o al rapporto con le altre forme espressive, tra cui la poesia. Ma ogniqualvolta si tenti di specificare il concetto di letteratura, di delimitarlo o disambiguarlo, compare subito un'eccezione in grado di mettere in discussione tutto il sistema, inteso come insieme di opere in relazione tra di loro in maniera dinamica: basti pensare all'ufficialità di un riconoscimento come il premio Nobel, conferito a Winston Churchill, Bertrand Russell e, in tempi recenti, Bob Dylan, nessuno dei quali prevalentemente noto in quanto autore di opere letterarie tradizionali. E non va dimenticato, anzi tornerà utile al nostro discorso, il ruolo delle avanguardie, il cui scopo è quello di espandere il territorio conosciuto, spesso stravolgendo ciò che viene dato come principio di base e le cui caratteristiche – dopo le critiche iniziali e dato un tempo fisiologico di assimilazione – si ritrovano, seppure diluite, nelle opere mainstream. Le definizioni più convincenti sembrano perciò essere quelle

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online

DOI: 10.4403/jlis.it-12621

in cui il paradosso viene inglobato; per dirla con le parole di Derrida (corsivo mio) "literature seemed to me, in a confused way, to be the institution which allows one to *say everything*, in *every way*" (1992, 36).
Dato che una definizione, per quanto di massima e inclusiva, è però necessaria, in questa sede ci si baserà, restringendola, su quella di Scott McCloud in riferimento all'arte: "any human activity which doesn't grow out of either of our species' two basic instincts: survival and reproduction" (1993, 164). La restrizione da applicare è come questa attività debba avere una forte componente linguistico-testuale: Leonardo Flores parte dall'espressione "language centered art" (2016), permettendo di includere non solo la letteratura ma anche ciò che può essere definito come letterario.
Paradossalmente è la parte relativa all'aggettivo a presentare difficoltà minori, in quanto con 'elettronico' si può facilmente descrivere una gestione e conservazione dell'informazione tramite una rappresentazione digitale e procedimenti computazionali, basata su circuiti e dispositivi elettronici. L'evoluzione di questi dispositivi ha reso possibile l'elaborazione e giustapposizione di codici comunicativi eterogenei e un'interazione circolare con i possibili fruitori, ciò che viene comunemente etichettato come multimediale, o per essere più precisi multicodicale, e interattivo, cui va aggiunto in tempi più recenti l'aspetto della condivisione. Come spesso avviene nelle *Digital Humanities* queste potenzialità, declinabili in possibilità difficilmente enumerabili, in quanto da un lato sincronicamente combinabili a diversi livelli di granularità e dall'altro diacronicamente soggette a un costante rinnovamento tecnologico – dalle schede perforate fino alla realtà virtuale – se associate all'espressività della letteratura generano un'esplosione combinatoria che va così a delineare un panorama conoscitivo costantemente mutevole.
A questa entropia informativa con conseguente rumore di fondo, a questo enorme numero di diverse possibilità, di percorsi da scegliere e relativo senso di disorientamento, si contrappone l'attività della Electronic Literature Organization (ELO) (Luesebrink 2014).[7] L'ELO è stata fondata nel 1999 e il suo compito fondamentale, alla stregua di un diavoletto di Maxwell, è quello di portare ordine partendo proprio dall'etichetta *Electronic Literature*[8] e raggruppando elementi eterogenei per teorie, metodologie, tecnologie e comunità di riferimento, quando non addirittura in contrasto e con tensioni tra di loro, come ad esempio avvenuto tra quelle relative agli ipertesti da un lato e le avventure testuali dall'altro (Rettberg 2014, 172).[9]
Per la ELO, affinché possa essere considerata come letteratura elettronica, un'opera deve corrispondere alla descrizione di "work with an important literary aspect that takes advantages of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer" (Hayles 2008, 3). Sia "literary aspect" sia "capabilities and contexts", in relazione al computer, lasciano ampi margini e di conseguenza le loro definizioni e la loro interazione vanno maggiormente circoscritte. Per ciò che

---

[7] *Electronic Literature Organization* (http://eliterature.org/).
[8] "What did not exist until the founding of the Electronic Literature Organization in 1999 [...] is a name, a concept, even a brand with which a remarkably diverse range of digital writing practices could identify: electronic literature" (Emerson 2011).
[9] L'ELO è impegnata in una costante attività editoriale di individuazione, selezione, validazione, pubblicazione, catalogazione e conservazione delle opere di letteratura tramite diverse iniziative: la *Electronic Literature Collection* (http://collection.eliterature.org), che al momento include tre volumi disponibili online e su supporto ottico; la *Directory* (http://directory.eliterature.org/), in cui è presente anche un elenco cronologico, che comprende prodromi analogici come *Rayuela* di Cortázar o *Cent mille milliards de poèmes* di Queneau; il progetto *PAD* (http://eliterature.org/programs/pad/).

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online

DOI: 10.4403/jlis.it-12621

riguarda la prima parte, gli aspetti letterari, torna nuovamente utile Scott McCloud e la sua divisione in livelli progressivi, dall'interno verso l'esterno, di una qualsiasi forma d'arte: l'idea o lo scopo, il contenuto veicolato; la forma, il veicolo del contenuto; il linguaggio, il genere in cui l'opera è classificabile; la struttura, l'organizzazione dei vari elementi costituenti l'opera; la tecnica, il modo in cui vengono declinati materialmente struttura e contenuti; la superficie, ciò che appare dall'esterno (McCloud 1993, 170–171). La seconda parte viene definita da Wardrip-Fruin (2010, 47–48) grazie a un modello composto da cinque fattori fondamentali: i dati; i processi, ossia le computazioni, e i relativi algoritmi, effettuate sui dati; le interazioni con agenti esterni, siano essi umani o artificiali; la superficie, qui intesa come l'interfaccia utente; il contesto, il rapporto tra l'opera, il genere cui appartiene e il suo pubblico.
Analizzando i livelli definiti da McCloud – sempre considerando come discriminante una forte componente linguistico-testuale – cui è possibile applicare il modello di Wardrip-Fruin, sarà possibile capire se ci si trovi di fronte o meno a un qualcosa classificabile come letteratura elettronica e, soprattutto, di che tipo e a che grado. Grado che sarà tanto più forte quanto più saranno coinvolti i livelli profondi, partendo dalla struttura e proseguendo verso l'interno, specialmente per ciò che riguarda l'utilizzo di processi algoritmici e dati digitali. Superficie e, in particolare, tecnica è patente come non possano rimanere immutate nel cambio di paradigma dal cartaceo al digitale, considerando la diffusione dei word processor e dei programmi di desktop publishing, basati sui *page description language*, creati appositamente per rappresentare e manipolare la pagina a stampa. Da un punto di vista pragmatico, anche solo mostrare su uno schermo la stringa 'Hello World' comporta tutta una serie di processi computazionali, dalla riga scritta in uno dei numerosi linguaggi di programmazione di alto livello fino alla traduzione nelle istruzioni basilari del linguaggio macchina e all'elaborazione delle stesse. Similarmente, visto che si parla di 'networked computer', l'utilizzo dei protocolli di rete per trasmettere le informazioni da un nodo all'altro si basa su procedimenti e algoritmi tutt'altro che banali, come quello implementato da Dijkstra per trovare il percorso più breve tra i nodi di un grafo (1959), fino ad arrivare alla visualizzazione di un testo sul World Wide Web tramite il linguaggio HTML. Tutto ciò implica, e non potrebbe essere altrimenti, elaborazioni strutturali e formali: dati, processi, interazioni e interfaccia utente sono necessari anche nella modellazione delle funzioni fondamentali di un *codex*, nella definizione della sua unità costitutiva, la pagina, e lo spostamento tra queste unità (Meschini 2018, 64–65); va da sé che nel caso in cui le conseguenze estetiche di queste elaborazioni si declinino esclusivamente sulla superficie e con una decisa continuità nei confronti di questo modello di base – ossia con un assetto informativo fortemente, se non esclusivamente, lineare, monocodicale e non interattivo – difficilmente si possa parlare di letteratura elettronica.
Come nell'OuLiPo il punto di partenza per stimolare la creatività erano proprio le *contraintes*, dei vincoli pragmatici, allo stesso modo l'aspetto tecnico è imprescindibile nella ridefinizione delle convenzioni e dei limiti stabiliti nel tempo dalla letteratura e dal libro: *The Jew's Daughter* di Judd Morrissey (2000) si basa su una singola pagina, continuamente riconfigurata e riscritta, e quindi con un approccio computazionale sul piano strutturale, stavolta sì con ricadute estetico/poetiche, per raccontare una storia frammentaria e polivocale, sottolineando il senso di disconnessione e mutevolezza dell'esperienza umana.
Questo spiega come mai la natura esplorativa e avanguardistica della *Electronic Literature* abbia spesso portato gli autori a concentrarsi sugli aspetti formali, di linguaggio e strutturali, finendo con il creare

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online
Open access article licensed under CC-BY
DOI: 10.4403/jlis.it-12621

delle vere e proprie camere delle meraviglie. Non a caso una delle opere di Shelley Jackson contiene nel titolo proprio l'espressione *wunderkammer* (1997); in essa l'autrice continua un discorso iniziato in *Patchwork Girl* (1995), tra i più noti ipertesti letterari, sul rapporto tra l'identità del singolo e le diverse parti del suo corpo, mettendone in discussione l'unità. In quanto sperimentazioni, lo scopo è capire le possibilità dello strumento utilizzato, sia a livello tecnologico sia concettuale, attraversando non di rado le barriere convenzionali tra ambiti e stili.[10]

La poesia sembra essere il genere più trasversale e punto d'incontro ideale tra le diverse contaminazioni. Secondo Jakobson la funzione poetica del linguaggio è di tipo riflessivo, si concentra sulla struttura stessa del messaggio, e per McGann "The object of poetry is to display the textual condition. Poetry is language that calls attention to itself, that takes its own textual activities as its ground subject" (1991, 10). Questa stessa tendenza alla riflessività si ritrova nella definizione data da Katherine Hayles di *technotexts*, ossia quando un "literary work interrogates the technology that produces it, its reflexive loops between its imaginative world and the material apparatus embodying that creation as a physical presence" (2002, 25). La riflessività qui diventa circolare, esplicitando la dimensione di quella *téchne* responsabile dell'esistenza dell'opera stessa, in aggiunta a quella già presente nel linguaggio. Certo, questo tipo di rapporto è altresì presente nella pagina stampata, e la poesia ne ha fatto sovente uso: oltre agli esempi già citati basti pensare ai Futuristi; ma le caratteristiche intrinseche del medium digitale, e in particolare la sua processabilità riflessiva, portano il potenziale di questa circolarità a un ordine di magnitudine superiore. Oltretutto l'ipertesto, per la sua propensione alla frammentazione e al potere metaforico ed evocativo del link, tende già di per sé verso un assetto poetico (Landow 2006, 266).

Per tutti questi motivi la *Digital Poetry* affonda le sue radici in una lunga tradizione, sia per quel che riguarda l'aspetto strutturale-generativo (Winder 2004) sia per quello estetico-fruitivo, addirittura con i primi esempi di videopoesia di natura elettronica ma non digitale (Funkhouser 2008). Dati tutti questi elementi non stupisce come questo genere, nonostante la sua situazione non proprio di primo piano nell'attuale panorama editoriale-culturale, abbia un ruolo strategico nell'ibridazione dei linguaggi e delle forme, andando dalle installazioni artistiche fino ai videogiochi. Rappresentative del primo caso sono le opere del collettivo sudcoreano Young-Hae Chang Heavy Industries, la cui *Dakota*,[11] realizzata in *Flash* nel 2001,[12] è basata sulle prime due sezioni dei *Cantos* di Ezra Pound, cui aggiunge una dimensione cinetica animata al ritmo di jazz. Per ciò che riguarda i videogiochi, l'artista digitale Jason Nelson è autore di poesie e altre opere basate sui meccanismi videoludici: *Game, game,*

---

[10] Le altre due corone della letteratura ipertestuale sono *afternoon, a story*, di Michael Joyce (1990) e *Victory Garden* di Stuart Moulthrop (1992). Tutte e tre queste opere sono state realizzate con il programma *Storyspace* e rappresentano le principali declinazioni dell'ipertestualità applicata al racconto: un singolo punto di vista che esplora realtà multiple e incoerenti nel caso di Joyce (Walker 1999), una realtà coerente, seppure con dei bivi narrativi, raccontata attraverso più punti di vista per Moulthrop e una commistione tra questi due estremi per la Jackson (Tierney 2015).

[11] *DAKOTA* (http://www.yhchang.com/DAKOTA.html).

[12] La facilità di utilizzo e le potenzialità espressive di questo strumento ne hanno incoraggiato l'utilizzo nella realizzazione di diverse opere di letteratura elettronica sin dalla fine degli anni '90. La notizia che questo formato non verrà più supportato dai browser a partire dal dicembre 2020 ripropone scenari familiari, come nel caso delle opere realizzate con il già citato *Storyspace*, e la necessità di basarsi sulle strategie di digital preservation, tra cui l'emulazione o il mantenimento di un ambiente hardware e software dedicato. A complicare la situazione il fatto che le opere basate sull'uso di Adobe *Flash* siano state sviluppate per essere fruite in un contesto di rete e non in modalità stand alone, al contrario di quelle realizzate tramite *Storyspace*.

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online
Open access article licensed under CC-BY
DOI: 10.4403/jlis.it-12621

game and again game[13] ha la struttura di un *platform* dalla grafica volutamente *naïve*, in cui progredendo vengono mostrati frammenti di poesia.

Precedentemente si era accennato a un'espansione verso ciò che non è strettamente letteratura ma che può essere considerato per molti versi affine al letterario. Un simile movimento si ritrova nel rapporto tra la poesia e il poetico, quello che non è necessariamente poesia ma ne veicola molte caratteristiche. A conferma di quanto scritto sinora, in molte opere di letteratura elettronica è possibile notare una certa tendenza verso il poetico, presente addirittura in generi molto distanti dalla poesia, come il biografico-documentaristico.

La frammentazione della linearità, il disordine apparente ma in realtà con una forte struttura di fondo, i livelli multipli di lettura, la sinestesia (in questo caso codicale), l'analogia e soprattutto la metafora, con la sua forza evocativa, connettiva e di spinta nel colmare intuitivamente gli spazi tra i significanti: il pluricitato e premiato *88 Constellations for Wittgenstein (to be played with the Left Hand)* di David Clark[14] presenta tutti questi tratti distintivi. L'opera di Clark è un viaggio attraverso la vita e il pensiero del noto filosofo, utilizzando la volta celeste, divisa nelle sue costellazioni – a loro volta denominate e composte arbitrariamente in base alla forma evocata dai collegamenti tra elementi discreti – come tavolozza su cui dispiegare i vari elementi. Anche l'interattività assume un valore metaforico, in quanto tramite la tastiera è possibile attivare diversi effetti durante le animazioni. L'utilizzo della tastiera con la mano sinistra è un chiaro riferimento all'attività pianistica di Paul Wittgenstein, fratello del più noto Ludwig, e al fatto che suonasse il pianoforte solo con questa mano, avendo perso l'altra durante la Prima guerra mondiale.

A prescindere dal genere risulta ormai chiaro come un'analisi basata sull'approccio proposto, in base al modello di Wardrip-Fruin e ai livelli di McCloud, permetta di escludere sia la stragrande maggioranza dei libri elettronici sia manifestazioni altresì interessanti, ma più dal punto di vista editoriale, come *Wattpad* o le piattaforme di fan fiction. La discriminante, generalizzando ciò che Jason Nelson scrive riguardo la poesia, sta nel modo in cui "Movement and interaction, sound and image, interface and data/code are all as important to the construction of a digital poem as words" (Szilak 2013). Va considerato un ulteriore fenomeno: come scritto in precedenza gli strumenti digitali diventano sempre più pervasivi nei processi di comunicazione, e di conseguenza di narrazione. Superato un primo momento in cui in una tecnologia prevalgono le finalità informative, come riporta ad esempio la teoria dei *clay tokens* per la scrittura (Roncaglia 2018, 32), si passa successivamente, e fisiologicamente, a un suo utilizzo narrativo-artistico, inglobando prima modelli già esistenti, per svilupparne propri in seguito: sempre per ciò che riguarda la testualità, vedi la cristallizzazione della tradizione orale relativa all'epopea di Gilgamesh (*Ibid*.).

Il Web, nato in un contesto e con finalità scientifiche, non fa eccezione a questa regola, con un punto di svolta individuabile – seppure, come sempre succede, preceduto da anticipazioni tra cui i *web log* – nella diffusione dell'*user generated content* intorno alla metà degli anni Duemila. Di conseguenza i confini si fanno sempre più labili. A conferma di questa tendenza Leonardo Flores identifica tre generazioni di letteratura elettronica (2019). Se riguardo la prima e la seconda non ci sono grosse sorprese, con la diffusione su larga scala del Web a metà anni Novanta a fare da spartiacque, la terza

[13] *GAMEGAME6* (http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html).
[14] *88 Constellations*, (http://88constellations.net/).

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online

DOI: 10.4403/jlis.it-12621

per Flores inizia proprio nel 2005, ed è quindi parzialmente sovrapposta alla seconda; entrambe, inoltre, sono ancora in corso. Tratti distintivi di quest'ultima generazione sono l'utilizzo di interfacce ben definite e una vasta base di utenti, laddove quella precedente – come molti degli esempi fin qui citati – ha caratteristiche tipiche delle avanguardie, tra cui la continua ricerca dell'originalità e dell'innovazione formale a tutti i costi, con conseguente scarso coinvolgimento di pubblico. Flores è palesemente provocatorio quando afferma come anche la creazione di un meme possa essere considerata come un'attività, seppure inconsapevole, di *eLit* (Offenhartz 2016) e questa tesi è, altrettanto evidentemente, un modo per espanderne la dimensione di nicchia (Grigar 2008). È però vero che la testualità digitale oscilla continuamente tra i due estremi di uno spettro con, da un lato le opere più sperimentali di letteratura elettronica e dall'altro prodotti di largo consumo, la cui massima espressione per Marie-Laurie Ryan sono proprio i videogiochi (2004, 428), a ben vedere una delle poche forme espressive 'native digitali'.

3. La ri-mediazione della scrittura

Ritornando a un ambito più specificatamente testuale-letterario, per ciò che riguarda una diffusione su scala più ampia dell'*eLit*, il fatto ad esempio che la scrittrice Michela Murgia abbia creato una pagina Facebook di Chirú Casti,[15] protagonista di un suo romanzo (2015), così da dargli voce ed estendere la sua vita – seppure sempre virtuale – oltre il limite della pagina stampata, non basta certo a classificarlo come letteratura elettronica, o perlomeno come un caso forte, ma contribuisce a creare un terreno fertile.

Proprio in quest'ottica di contatto e sviluppo, di continuo scambio e accumulazione di tensione dinamica, va considerato l'utilizzo di PowerPoint da parte di Jennifer Egan in un capitolo di *A Visit from the Goon Squad* (2010), romanzo vincitore del premio Pulitzer: lo stile delle presentazioni video viene sfruttato per rappresentare efficacemente tramite un diagramma il flusso dei pensieri di un bambino autistico, partendo da ciò che vorrebbe dire per arrivare a ciò che effettivamente dice, nell'esprimere l'amore per il proprio padre, o le sensazioni contrastanti provate da una bambina mediante uno schema costi-benefici.[16] Oppure l'utilizzo letterario di Twitter, piattaforma con una forte tendenza all'uso informativo iscritta nel suo codice genetico (Rose 2010, 215), soprattutto a causa del limite di caratteri imposto. Tutto ciò si riflette sulla struttura, e di conseguenza la *Twitterature* sembra rispondere maggiormente ai requisiti stabiliti in precedenza. Determinati generi come gli *haiku* sembrano essere più facilmente riproducibili su questa piattaforma; utilizzando un meccanismo paragonabile alla serializzazione del *feuilleton* però, sempre la Egan, in collaborazione con il New York Times, ha pubblicato su Twitter, 140 caratteri alla volta, un romanzo: *Black Box*. Resa successivamente disponibile tramite ebook (Egan 2012) e come pagina web,[17] questa storia di una spia il cui corpo è stato modificato tecnologicamente ed è in grado di registrare e comunicare informazioni, evidente metafora del titolo, ha richiesto alla Egan più di un anno di cura editoriale per adattarla al

[15] *Chirù Casti* (http://www.facebook.com/chirucasti/).
[16] *A visit from the Goon Squad – Jennifer Egan*, (http://jenniferegan.com/excerpt/a-visit-from-the-goon-squad/).
[17] *Black Box | The New Yorker |* (http://www.newyorker.com/magazine/2012/06/04/black-box-2).

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online
Open access article licensed under CC-BY
DOI: 10.4403/jlis.it-12621

formato imposto.[18] Il risultato finale, con le usuali e inevitabili tensioni verso l'evocativo e il poetico – "Black Box works as an evocative and aphoristic prose poem" (Gee 2012) – è stato criticato non tanto per la storia in sé, quanto per le modalità di pubblicazione: lodata nella sua versione di manoscritto, ciò che è risultato meno convincente è stato proprio ciò che avrebbe dovuto contraddistinguerla (*Ibid*.); ciò dimostra come forma lunga e forma libro siano non impossibili ma certo non semplici da separare, soprattutto quando la fase di creazione di un testo viene strettamente legata ad una dimensione cartacea.[19]
L'utilizzo dei bot, programmi in grado di scrivere autonomamente tweet utilizzando dizionari, archivi testuali e procedimenti non dissimili a quelli relativi alla poesia automatica (Graham 2017), permette di andare oltre la struttura, arrivando al livello del linguaggio e della forma. L'effetto è più straniante e aleatorio che autoriale, come nel caso di *Pentametron*,[20] un bot in grado di individuare tweet che rispettino la forma del pentametro giambico e di giustapporli in modo da creare distici. E neppure idea e scopo sono alieni alle procedure automatiche: *DeepDrumpf*[21] ha utilizzato una rete neurale basata sui tweet di Donald Trump per generarne meccanicamente altri, molti dei quali, manifesto intento ironico a parte, non stupirebbero certo se letti sul suo account ufficiale.
Questo peculiare utilizzo del linguaggio permette di riprendere alcune delle considerazioni iniziali e di procedere verso la conclusione. La distinzione tra una forma espressiva e ciò che questa forma da un lato definisce e da cui dall'altro viene definita, aiuta a comprendere un altro aspetto, ossia la ri-mediazione, non solo dei media ma dei contenuti: operazione spesso definita come trasposizione, ma con una particolare attenzione alle peculiarità di uno specifico mezzo.
Watchmen, l'opera di Alan Moore e Dave Gibbons (1986-1987) che ha contribuito a far entrare il fumetto nella sua fase di maturità artistica, ha un forte valore letterario e fa un efficace uso del linguaggio cinematografico. Queste due caratteristiche sono 'rimediate' in un medium terzo, collegato ma eterogeneo rispetto a quelli in cui hanno avuto origine. Il risultato finale è qualcosa di nuovo, che non può essere scomposto nei suoi elementi di base, ed eventualmente trasposto, senza perderne la specificità mediatica, come il rapporto geometrico e speculare tra le vignette di una stessa pagina o di pagine diverse, o la struttura fissa delle pagine, caratterizzate da una gabbia a nove vignette in grado di scandire ritmicamente il passare del tempo: tema tra i principali dell'opera, come si evince sin dal titolo (Williams 2016). E a sua volta questo qualcosa di nuovo, questa aggettivazione di una forma espressiva, potrà caratterizzare con le sue manifestazioni più evidenti – tralasciando gli aspetti non riducibili di cui sopra – l'espressività di un altro medium, anche se spesso, soprattutto in una fase iniziale, il più giovane tra i due viene utilizzato in un'accezione negativa: fenomeno spesso riscontrabile quando un fumetto o un videogioco sono paragonati a un romanzo o a un film.
Le caratteristiche di un mezzo espressivo, le sue qualità intrinseche, se opportunamente utilizzate sono fonte di potenziale arricchimento per un altro: Paul Keegan, editor alla Faber&Faber, nel descrivere

[18] *Coming Soon: Jennifer Egan's "Black Box" | The New Yorker* (http://www.newyorker.com/books/page-turner/coming-soon-jennifer-egans-black-box).
[19] "Egan wrote the story of Lulu's mission […] by hand, in a notebook with eight, black-outlined rectangle-spaces on each page, and spent a year honing the work. […] On the page, Black Box works as an evocative and aphoristic prose poem: […] It's the sort of thing that cries out for – and deserves – high-quality print publication." (Gee 2012).
[20] *Pentametron | Twitter* (http://twitter.com/pentametron).
[21] *DeepDrumpf | Twitter* (http://twitter.com/deepdrumpf).

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online

DOI: 10.4403/jlis.it-12621

il contributo di Ezra Pound alla *Wasteland*, lo paragona a un'attività di montaggio grazie alla quale il testo finale è divenuto "cinematic" (Eliot 2011). Risulta chiaro il ruolo strategico di ogni mezzo o genere anche in quelle fasi in cui questo gode di minore diffusione, sia per la continua (ri)definizione delle suddette caratteristiche sia per una loro fruizione più profonda in un contesto altro: leggere un romanzo può rendere più ricca un'esperienza videoludica e al tempo stesso quest'ultima può espandere la linearità della narrativa nello stimolare il lettore a elaborare sviluppi alternativi o nel colmare eventuali vuoti. Ciò va ad estendere il tradizionale ruolo creativo offerto dalla letteratura ai suoi fruitori: quella profondità immersiva legata al compito immaginativo di ricreare continuamente ciò che viene veicolato dal contenuto testuale. Demetrio Paolin, finalista al premio Strega nel 2016 con il romanzo *Conforme alla gloria* (2016), appartiene alla generazione di scrittori cresciuta formandosi contemporaneamente su libri, film, serie tv e videogiochi: di quest'ultima forma espressiva loda le complesse costruzioni narrative e la forza immaginativa (Paolin 2018), specialmente se messa a confronto con una letteratura italiana contemporanea sempre più livellata sulla descrizione del quotidiano. Paolin conferma inoltre entrambe le affermazioni della tesi appena esposta: la prima parte quando scrive "Giocando ad *Assassin's Creed* durante i duelli con la spada mi sono venute in mente certe descrizioni dell'Iliade" (*Ibid.*); la seconda in una conversazione privata, in cui interrogato sull'influenza dei videogiochi sulla sua scrittura ha risposto come questi lo abbiano portato a concentrarsi sulla descrizione delle azioni dei personaggi, tralasciando la dimensione interiore, in modo da spingere il lettore a focalizzarsi sulle motivazioni sottostanti, in analogia con quanto avviene nella narrazione televisiva e cinematografica.

Come ricordato da Calvino, la sopravvivenza della letteratura – contestualizzata in una dimensione sistemica – è garantita dalle sue qualità uniche, e Mark Danielewski ne sottolinea la dilatazione temporale: "as I'm on the page, I'm cheating time. That's one of the great gifts of language is that suddenly I'm participating in something that is granting me years on the moment" (Russell Clark 2015). Danielewksi è l'autore di *House of Leaves* (2000): sfogliando le pagine di questo libro, in cui il testo ha posizioni, angolazioni e formattazioni sempre diverse, le sensazioni che si provano in un primo momento sono simili a quelle causate da molte delle *wunderkammer* della letteratura elettronica. In realtà la complessità tipografica, di fatto impossibile da ottenere senza i procedimenti digitali di impaginazione, riflette quella narrativa, in cui le diverse voci e relativi racconti si sovrappongono e intrecciano tra di loro; ciò permette di classificare questo romanzo come "letteratura ergodica", in cui il lettore deve assumere un ruolo attivo per attraversare il testo (Aarseth 1997, 1).

Un discorso simile è applicabile a *S.* di Dorst e Abrams (2013), in quanto – come nel caso di *House of Leaves* – la sua realizzazione sarebbe stata improponibile senza l'uso del computer. Su di una struttura testuale tradizionale e lineare, *Ship of Theseus* dell'immaginario quanto misterioso autore V. M. Straka, per cui bisogna parlare di romanzo in un oggetto più che di romanzo in un romanzo, si innesta una narrazione tra due persone, dipanata tramite le fittissime annotazioni a margine, cui si aggiungono i numerosi inserti fittizi come cartoline, lettere e ritagli di giornale. Definito dagli autori come la loro "love letter to the written word" (Wocke 2014, 1), *S.* esalta e porta al limite le possibilità della pagina stampata, risultando di fatto ipertestuale ed interattivo e dimostrando come testualità analogica e digitale siano intrecciate in tensione tra di loro, o *intertwingled*, per usare un termine significativo.

Tensione e intreccio che vengono sviluppati ulteriormente e sin dal titolo in *theMystery.doc: a novel* (McIntosh 2017), incentrato sulla ricostruzione di un'identità, a causa di un'amnesia, con come punto

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online

DOI: 10.4403/jlis.it-12621

di partenza il documento digitale del titolo, vuoto e quindi in grado di contenere potenzialmente qualsiasi storia, compresa quella del protagonista, che si dipana tra una miriade di frammenti informativi di diverso genere, tra cui sms, chat, foto, fotogrammi di film, sequenze di codici esadecimali e testi volutamente oscurati. L'identità frammentaria del singolo è ormai impossibile da ricostruire, e l'unica possibilità, per quanto incompleta, è lasciarsi andare nel flusso informativo per affermare, in maniera particellare, multipla e continuativa, sé stessi ed entrare in contatto con gli altri, con cui condividiamo lo stesso stato esistenziale. A livello collettivo ciò rispecchia la condizione che viviamo in questo XXI secolo nel mondo occidentale e in particolare negli Stati Uniti d'America; l'11 settembre, esplicitamente citato nel romanzo, rappresenta così un evento traumatico dalla particolare carica simbolica: se non certo perdita, perlomeno forte sussulto dell'identità e quindi paragonabile a quello subito dal protagonista.
Questi ultimi esempi, in cui è l'utilizzo analogico della testualità digitale – sia al livello dell'espressione, l'oggetto-libro, sia a quello del contenuto, la forma-romanzo – ad essere significativo, dimostrano come la letteratura (ri)scriva continuamente sé stessa sia con variabili endogene sia esogene, relative alle altre forme espressive, coinvolte in questo stesso movimento, e ai mutamenti storico-culturali, in cui va inclusa la ri-mediazione digitale. La letteratura elettronica è perciò un qualcosa di interstiziale, al tempo stesso causa ed effetto, prodotto e processo di questa continua e inevitabile riscrittura.

Riferimenti bibliografici

(L'ultima consultazione dei siti web è avvenuta il 16 gennaio 2019).

Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore (MD): Johns Hopkins Press.

Balpe, Jean Pierre. 2005. "Principles and Processes of Generative Literature." *Dichtung Digital* 35. http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Balpe/.

Balestrini, Nanni. 1962. "Tape Mark I." In *Almanacco Letterario 1962*, a cura di Sergio Morando, 145–151. Milano: Bompiani.

Braffort, Paul, and Jacques Jouet. 1994. "ALAMO, Une expérience de douze ans." *Paul Braffort* maggio 1994. http://www.paulbraffort.net/litterature/alamo/alamo_experience.html.

Calvino, Italo. 1988. *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Torino: Einaudi.

Campagnoli, Ruggero, and Yves Hersaut. 1985. *Oulipo. La letteratura potenziale. Creazioni, ri-creazioni, ricreazioni*. Bologna: CLUEB.

Cinato, Carlo. 2010. "Chi ha ucciso David Crane? di Fabrizio Venerandi." *Parolata* 29 novembre 2010. http://www.parolata.it/Letterarie/Iperromanzo/IperCrane.htm.

Danielewski, Mark Z. 2000. *House of Leaves*. New York: Pantheon Books.

Derrida, Jacques. 1992. *Acts of Literature*. New York: Routledge.

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online

DOI: 10.4403/jlis.it-12621

De Vivo, Fabio. 2011a. "eLiterature: Literature in the Digital Era. Definition, Concept and Status." In *OLE Officina di Letteratura Elettronica. Lavori del Convegno*, a cura di Lello Masucci, Giovanna Di Rosario, 219–225. Napoli: Atelier Multimediale. http://eliteratures.files.wordpress.com/2011/05/de-vivo-fabio-intervento-ole-inglese.pdf.

___. 2011b. "eLiterature questa (s)conosciuta." *TestoeSenso* 12. http://testoesenso.it/article/view/53.

Dijkstra, Edsger W. 1959. "A note on two problems in connexion with graphs." *Numerische Mathematik* 1:269–271.

Dorst, Doug, and Jeffrey J. Abrams. 2013. *S.* London: Mulholland Books.

Egan, Jennifer. 2010. *A Visit from the Goon Squad*. New York: Knopf.

___. 2012. *Black Box*. London: Corsair.

Eliot, Thomas S. 2011. *The Wasteland*. London: Touchpress.

Emerson, Lori. 2011. "On 'e-literature' as a Field." *Loriemersondotnet* 12 ottobre 2011. http://loriemerson.net/2011/10/12/on-e-literature-as-a-field/.

Flores, Leonardo. 2016. "I ❤ E-Poetry: Discovering Digital Media Poetry – TEDxUPRM." *YouTube* 24 giugno 2016. https://youtu.be/qN9fret0PNo.

___. 2019. "Third Generation Electronic Literature." *Electronic Book Review* aprile 2019. http://electronicbookreview.com/essay/third-generation-electronic-literature/.

Funkhouser, Christopher. 2008. "Digital Poetry: A Look at Generative, Visual, and Interconnected Possibilities in its First Four Decades." In *A Companion to Digital Literary Studies*, a cura di Susan Schreibman, Ray Siemens, 318–335. Oxford: Blackwell.

Gai, Bianca. 2013. "Il libro infinito. La narrativa italiana scopre l'ebook." In *Ritorno a Babele: prove di globalizzazione*, a cura di Cristina Trinchero, 175–203. Rivoli (TO): Neos Edizioni.

Gee, Lisa. 2012. "Black Box, By Jennifer Egan: The spy story with 140 characters." *The Independent* settembre 2012. http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/reviews/black-box-by-jennifer-egan-8100597.html.

Gill, Harsimran. 2018. "'The ebook is a stupid product: no creativity, no enhancement,' says the Hachette Group CEO." *Scroll.In*, febbraio 2018. http://scroll.in/article/868871/the-ebook-is-a-stupid-product-no-creativity-no-enhancement-says-the-hachette-group-ceo.

Graham, Shawn. 2017. "An Introduction to Twitter Bots with Tracery." *Programming Historian*. http://programminghistorian.github.io/ph-submissions/lessons/intro-to-twitterbots.

Grigar, Dene. 2008. "Electronic Literature: Where Is It?" *Electronic Book Review* dicembre 2008. http://www.electronicbookreview.com/thread/technocapitalism/invigorating.

Hayles, N. Katherine. 2002. *Writing Machines*. Cambridge (MA): MIT Press.

___. 2008. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame (IN): University of Notre Dame Press.

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online
Open access article licensed under CC-BY
DOI: 10.4403/jlis.it-12621

Heckman, David, and James O'Sullivan. 2018. "Electronic Literature: Contexts and Poetics." In *Literary Studies in the Digital Age: An Evolving Anthology*, a cura di Kenneth M. Price, Ray Siemens. New York: Modern Language Association. http://dlsanthology.mla.hcommons.org/electronic-literature-contexts-and-poetics/.

Kelly, Erin. 2018. "Ebooks are not 'stupid' – they're a revolution." *The Guardian* febbraio 2018. http://www.theguardian.com/books/2018/feb/21/ebooks-are-not-stupid-theyre-a-revolution-erin-kelly.

Koch, Antonio. 2010. *Verrà H.P. e avrà i tuoi occhi*. Genova: Quinta*dicopertina*.

Krystal, Arthur. 2014. "What Is Literature?" *Harper's Magazine* marzo 2014. http://harpers.org/archive/2014/03/what-is-literature/.

Jabr, Ferris. 2013. "The Reading Brain in the Digital Age: The Science of Paper versus Screens." *Scientific American* aprile 2013. https://www.scientificamerican.com/article/reading-paper-screens/.

James, Henry. 1884. "The Art of Fiction." *Longman's Magazine* settembre 1884. http://archive.org/details/cu31924027192941.

Jackson, Shelley. 1997. "My Body – a Wunderkammer." In *Alt-X*. http://www.altx.com/thebody/.

____. 1995. *Patchwork Girl*. Watertown (MA): Eastgate Systems.

Landow, George. 2006. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimora (MD): Johns Hopkins Press.

Luesebrink, Marjorie. 2014. "Electronic Literature Organization." In *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, a cura di Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin J. Robertson, 174–178. Baltimora (MD): Johns Hopkins Press.

Mazza Galanti, Carlo. 2018. "Da Oulipo all'ebook. Un'intervista a Paul Fournel, editore e direttore dell'Oulipo." *Il Tascabile* febbraio 2018. http://www.iltascabile.com/letterature/oulipo-ebook/.

Mazzetti, Mauro. 2011. *Cuore à la coque*. Genova: Quinta*dicopertina*.

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics. The Invisible Art*. Northampton (MA): Kitchen Sink.

McGann, Jerome. 1991. *The Textual Condition*. Princeton (NJ): Princeton University Press.

McIntosh, Matthew. 2017. *theMystery.doc: a novel*. New York: Grove Press.

McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.

Meschini, Federico. 2018. *Reti, memoria e narrazione. Archivi e biblioteche digitali tra ricostruzione e racconto*. Viterbo: Sette Città.

Miall, David S. 1999. "Trivializing or Liberating? The Limitations of Hypertext Theorizing." *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal* 32(2):157–171. http://www.jstor.org/stable/44029605.

Moore, Alan, and Dave Gibbons. 1986-1987. *Watchmen* 1–12. New York: DC Comics.

Morrissey, Judd. 2000. *The Jew's Daughter*. http://thejewsdaughter.com/.

Murgia, Michela. 2015. *Chirú*. Torino: Einaudi.

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online
Open access article licensed under CC-BY
DOI: 10.4403/jlis.it-12621

Nelson, Ted. 1987. *Literary Machines*. Sausalito (CA): Mindful Press.

Offenhartz, Jake. 2016. "Electronic Literature in 2016: Definitions, Trends, Preservation, and Projections." *Entropy* febbraio 2016. https://entropymag.org/electronic-literature-in-2016-definitions-trends-preservation-and-projections/.

Panella, Pasquale. 1998. *Oggetto d'amore*. Roma: Minimum Fax.

Paolin, Demetrio. 2016. *Conforme alla gloria*. Roma: Voland.

___. 2018. "Meglio i videogiochi dei libri: parola di scrittore." *Esquire* gennaio 2018. http://www.esquire.com/it/cultura/libri/a14852551/meglio-i-videogiochi-dei-libri-parola-di-scrittore/.

Queneau, Raymond. 1961. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Gallimard.

Riffaterre, Michael. 1994. "Intertextuality vs. Hypertextuality." *New Literary History* 25(4):779–788. http://www.jstor.org/stable/469373.

Rettberg, Scott. 2014. "Electronic Literature." In *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, a cura di Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin J. Robertson, 169–174. Baltimora (MD): Johns Hopkins Press.

___. 2015. "Electronic Literature as Digital Humanities." In *A New Companion to Digital Humanities*, a cura di Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, 127–136. Chichester (UK): John Wiley & Sons.

Roncaglia, Gino. 2016. "La regola e il testo: ipotesi di prefazione per le Poesie elettroniche di Fabrizio Venerandi." In *Poesie elettroniche*, Fabrizio Venerandi. Genova: Quinta*dicopertina.*

___. 2018. *L'età della frammentazione. Cultura del libro e scuola digitale*. Roma-Bari: Laterza.

Rose, Frank. 2010. *The Art of Immersion. How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, And the Way We Tell Stories*. New York: W.W. Norton & Co.

Russell Clark, Jonathan. 2015. "Did Mark Z. Danielewki Just Reinvent the Novel?" *Literary Hub* maggio 2015. http://lithub.com/did-mark-z-danielewski-just-reinvent-the-novel/.

Ryan, Marie-Laure. 2004. *Multivariant Narratives*. In: *A Companion to Digital Humanities*, a cura di Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, 415–430. Oxford: Blackwell.

Sartre, Jean-Paul. 1948. *Qu'est-ce que la littérature?* Paris: Gallimard.

Strachey, Christopher. 1954. "The Thinking Machine." *Encounter* 3(4):25–31.

Stevenson, Robert Louis. 1905. *Essays in the Art of Writing*. London: Chatto & Windus. http://archive.org/details/essaysintheartof030394mbp.

Szilak, Illya. 2013. "Just Playing Around: Why E-lit Matters." *Huffington Post* marzo 2013. http://www.huffingtonpost.com/entry/just-playing-around-why-e_b_2879392.html.

Tierney, Eion. 2015. "Analysing Works of Hyperfiction." *longpigblog* settembre 2015. https://longpigblog.wordpress.com/2015/09/21/analysing-works-of-hyperfiction/.

Venerandi, Fabrizio. 2010a. *Chi ha ucciso David Crane?* Genova: Quinta*dicopertina*.

JLIS.it 11, 2 (May 2020)
ISSN: 2038-1026 online
Open access article licensed under CC-BY
DOI: 10.4403/jlis.it-12621

___. 2010b. "I segreti del signor Buonaventura." *Salvo esaurimento scorte* 29 novembre 2010. http://salvoesaurimentoscorte.wordpress.com/2010/11/29/i-segreti-del-signor-buonaventura.

___. 2016. *Poesie elettroniche*. Genova: Quinta*dicopertina*.

Walker, Jill. 1999. "Piecing together and tearing apart: finding the story in afternoon." In *HYPERTEXT '99: Proceedings of the tenth ACM Conference on Hypertext and hypermedia: returning to our diverse roots*, 111–117. http://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/294469.294496.

Wardrip-Fruin, Noah. 2010. "Five Elements of Digital Literature." In *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*, a cura di Roberto Simanowski, Jörgen Schäfer, Peter Gendolla, 29–58. Bielefeld (DE): Transcript-Verlag.

Williams, Kristian T. 2016. "Watchmen – Adapting the Unadaptable." *YouTube* 1 agosto 2016. https://youtu.be/5oltd-Jsi2I.

Winder, William. 2004. "Robotic Poetics." In *A Companion to Digital Humanities*, a cura di Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, 448–468. Oxford: Blackwell.

Wocke, Brendon John. 2014. "The Analogue Technology of S: Exploring Narrative Form and the Encoded Mystery of the Margin." *Between* 4(8). http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/1313.